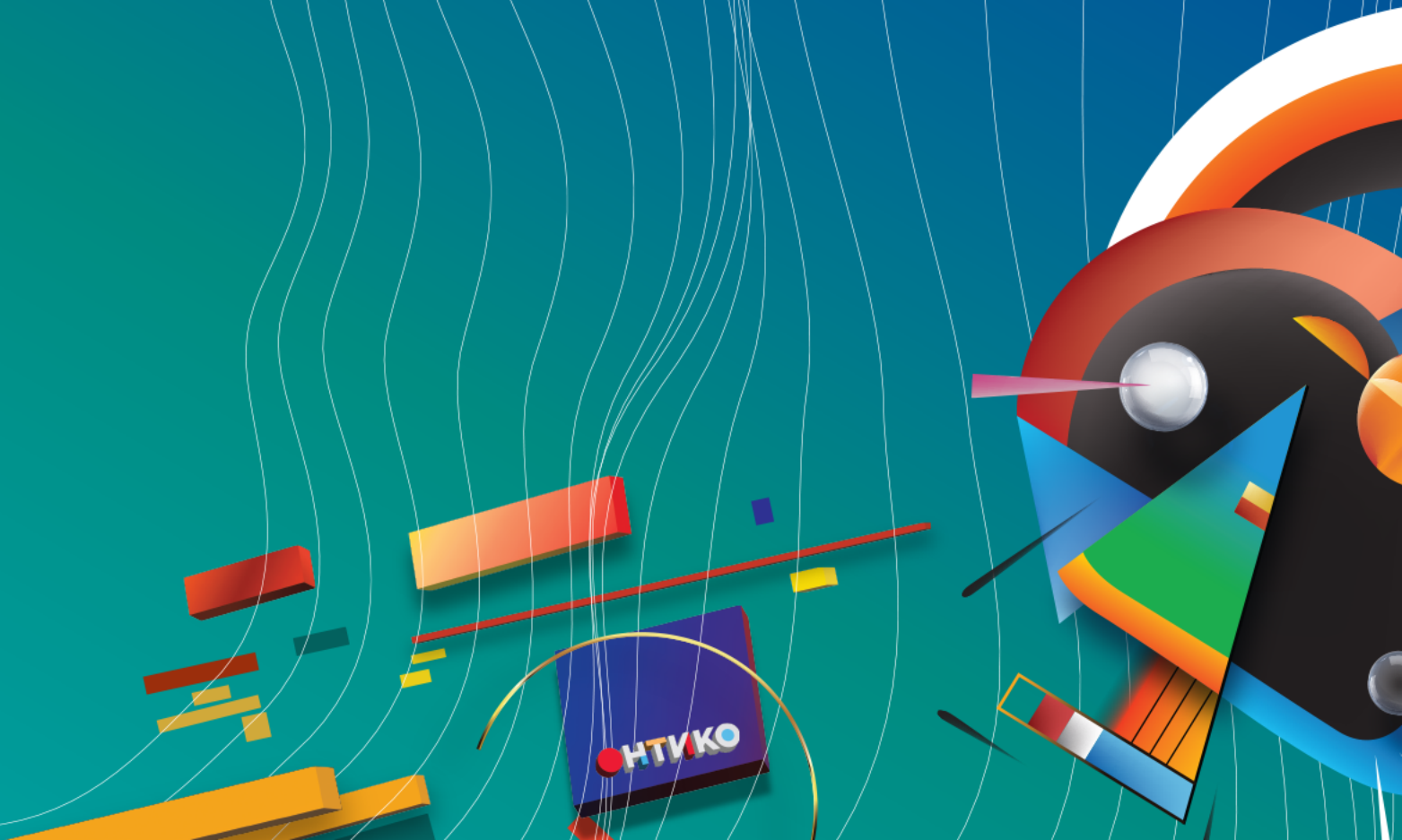


# Как и зачем управлять знаниями

Григорий Коган



**Saint  
TeamLead**  
Conf **2022**



# Представляюсь

- С **1995** года в веб-разработке.
- С **2000**: основатель и директор IT-компании «Пиком».
- С **2006**: преподаю в вузах Ижевска.
- С **2007**: создатель и идейный вдохновитель серии образовательных проектов под брендом UIC, в том числе ежегодных конференций UIC и UIC dev.

**Разработка**  
*и поддержка*

**Маркетинг**  
*и реклама*

**Аналитика**  
*и исследования*





## Интегратор умных решений

**22**

года на рынке

**100+**

специалистов в штате

**>500**

мероприятий

**1500+**

проектов в портфолио



# 1. Зачем?

Сеанс практической философии с разоблачением

Продаём не часы, а  
[ожидаемое] использование знаний

Процесс интеллектуальной/креативной работы  
есть на самом деле процесс  
создания, накопления и использования знаний

Коммуникация есть основной способ  
производства и передачи знаний

Управление знаниями — системная сквозная  
функция для команд, занимающихся  
интеллектуальным трудом

# Shi-omething happens

- Вечна 2020
- Вечна 2022
- ...

# Затем, например

- Тренд на рост кадровой мобильности
- Bus-factor тоже никто не отменял
- А если не можешь предотвратить проблему [ли?] — надо предотвращать потери

## 2. Как?

Краткий курс изобретения велосипедов



## 2.1. База знаний

# Персональная база знаний

Специалист:

- Делает заметки
- Раскладывает по структуре
- Пишет гид по этой структуре
- ... а то и чат-бот

И тут приходит руководство...

# Корпоративная база знаний

## Руководство:

- Объединяет в одно пространство стихийные БЗ
- Принимает регламент, стайлгайд и прочая, и прочая...
- Вставляет в техпроцесс (появляются страницы со списком ссылок)
- Запускает тесты на усвоение (онбординг!)
- Зовёт аналитиков спроектировать структуру

[illegible]

# Что получили

- База знаний для писателей, но не читателей
- Спортивное ориентирование на базе
- Некоторых авторов понимает только сам автор

И в итоге:

Прямые ссылки на раздел конкретной статьи

## 2.1.2. База документов



# База документов

- Официальные и полуофициальные документы
- Проектная документация:
  - Шаблоны документов
  - Хорошие образцы
  - ...

# Что получили

- Большинство документов читает только автор
- Документы не актуализируются
- Попытка создать идеальную документацию проекта провалилась, потому что форма не определяет содержание

## 2.1.3. Корпоративная библиотека

KBase

МЕНЮ

Темы

Заявка на материал

Пополнить каталог

полка

Избранные

Забронированные

Добавленные

админка

Пользователи

Выдача материалов

Предложенные материалы

Теги

Обратная связь

Книга, автор, соавтор, #тег

Дизайн

Аналитика

Тестирование

Типографика

Java-script

Сinema 4D

Программирование

Саморазвитие

Дизайн

Аналитика

Верстка

Front-end

Back-end

Программирование

CMS

Мобильные приложения

Тестирование

Спецпроекты

Продажи

Управление проектами

Саморазвитие

Интернет-реклама

Таргетированная реклама

SEO

Маркетинг

SMM

Системное администрирование

DevOps

часов на орбите

Вадим Зеланд

часов на орбите

Вадим Зеланд

1

UNFU\*  
K  
YOURSELF

Руководство астронавта по жизни на Земле. Чему научили меня 4000 часов на орбите

Вадим Зеланд

ТОНКОЕ ИСКУССТВО ПОФИГИЗМА

МАРК МАНСОН

Руководство астронавта по жизни на Земле. Чему научили меня 4000 часов на орбите

Вадим Зеланд

Пиши, сокращай


Руководство астронавта по жизни на Земле. Чему научили меня 4000 часов на орбите

Вадим Зеланд

Книги в базе знаний

<

>


**Saint  
TeamLead  
Conf 2022**

# Корпоративная библиотека 2.0

- Расширили сервис бронирования книг до хранилища всех материалов:
  - книги, документация, обучающие курсы, заметки и статьи,
  - записи выступлений, записи внутренних мероприятий,
  - тестовые задания, учебные задачи, типовые задания,
  - ...
- У материала есть:
  - носитель: бумага, цифра, ссылка, ...,
  - формат,
  - экземпляры.

И всё равно это было бы кладбище информации,  
если бы не...

(продолжение в следующей серии)

## 2.2. Обучение

# Как всё начинается

- (Стажёр + Джун) \* 6 месяцев = **Джун**
- (Джун + Мидл) \* 12 месяцев = **Мидл**



# Нам нужна система!

1. Определение уровня подготовки специалиста при приеме на работу и в рамках рабочих процессов
2. Систематическое повышение уровня знаний и навыков сотрудников
3. Определение момента перехода на следующий уровень (карьерный рост сотрудника)
4. Обмен знаниями между бизнес-юнитами
5. Обучение и развитие как элемент HR-бренда

## 2.2.1. Изобрели гильдии и техлидов

# У нас проблема!

- Не могут
- Не хотят
- Не верят
- Не умеют

# Функции техлидов



**Обучение специалистов**  
(в рамках корпоративной  
образовательной программы)



**Развитие своего направления**



**Техпроцесс**  
(в том числе и не в своей команде)



**Кадры и PR**

# Техлиды: эволюция

- Ввели техлида техлидов
- Разделили техлидов (про команду) и экспертов (про технологии)
- К техлидам приставили администратора (про соблюдение процессов)
- Техлидов привели к контентщикам (продолжение в следующей серии)

## 2.2.2. Техлиды составили матрицы компетенций

# Матрица компетенций: Backend

<b>Паттерны</b>	- основные категории паттернов - определения паттерны	- порождающие паттерны - структурные паттерны - поведенческие паттерны	- основные паттерны - частные паттерны	- Enterprise паттерны - прочие паттерны
<b>Парадигмы программирования</b>	- объектно-ориентированное программирование	- императивное программирование - декларативное программирование - функциональное программирование	- структурное программирование - реактивное программирование - событийно-ориентированное программирование - процедурное программирование	- рефлексивность - функциональное программирование - метапрограммирование - аспектно-ориентированное программирование - сервис ориентированное программирование
<b>Принципы программирования</b>	- понимание принципов программирования	- основные принципы программирования	- S.O.L.I.D.	- DRY - KISS - YAGNI
<b>Фреймворки</b> yii/laravel/symfony	- установка фреймворка	- работа с БД через ActiveRecord - работа с формами - автогенераторы кода	- работа с бд через DataMapper - сервисы и сервис контейнеры - консоль - безопасность доступа к данным - роутер(маршрутизатор) - события - шаблонизаторы - MVC	- логирование - модульность приложения - миграции и фикстуры - профайлер и дебагер - кеширование данных - тестирование - локализация данных
<b>PHP</b>	- типы данных языка	- основные конструкции - операторы языка - ветвления - циклы	- особенности компилятора - особенности работы с памятью - работа с массивами - работа с файлами и потоками - работа со строками - ООП в PHP	- трейты - лямбда функции и замыкания - библиотеки PEAR и др. - интерфейсы и абстракции - история версия PHP
<b>Тестирование</b>	- принципы тестирования приложений	- юнит тестирование	- функциональное тестирование - интеграционное тестирование - приемочное тестирование	- TDD - BDD - фреймворки для тестирования
<b>Алгоритмы</b>	- понимание основ алгоритмизации и структур данных	- линейные структуры данных - рекурсия - хеш-таблица	- сортировки - сжатие - поиск - нелинейные структуры данных - MVP	- хеширование - теория случайных чисел - шифрование/криптография - численные алгоритмы - строковые алгоритмы - распределенные алгоритмы - динамическое программирование - слоистая архитектура

# Матрица компетенций: Frontend

A	B	C	D	E
	C2 Стажер	C1 Junior-верстальщик	B2 Middle-верстальщик	B1 Frontend-разработчик
HTML	- Знает основы верстки и необходимое количество тэгов	- Знать HTML5 - Семантика основных тегов HTML5 - Понимание как загружается страница - Работа с SVG	- Знание HTML5 в полном объеме - Умение сверстать E-mail рассылку - Умение применять микроразметку	- Интеграция разметки в выбранный фреймворк или разметка на выбранном фреймворке
CSS	- Понимает что такое блочная модель - Знает базовые CSS селекторы - Умеет применять необходимое количество CSS свойств для верстки по макету	- Валидная верстка - Кроссбраузерная верстка - Адаптивная верстка - Вес и виды селекторов - Базовые знания БЭМ - Умение пользоваться возможностями CSS3	- Сложные конструкции CSS селекторов - Отличные знания CSS3 - Верстка Pixel Perfect - Знание и практическое применение CSS-фреймворков	- Интеграция стилей в выбранный фреймворк
Препроцессоры	-	- Знание и умение применять по крайней мере один CSS и HTML препроцессор	- Умение применять большинство возможностей любого из CSS/HTML препроцессоров	-
JavaScript	- Умеет подключать JS к странице	- Знание JQuery и ванильного JS на базовом уровне	- Знание JQuery и ванильного JS на среднем уровне - Теоретические знания возможностей ES6	- Понимание ООП - Понимание функционального программирования - Практическое применение возможностей ES6 - Знание JS на уверенном уровне
Окружение	- Умеет пользоваться хотя бы одним редактором кода или IDE - Умеет пользоваться инструментами разработчика в браузере	- Практическое применение по крайней мере одного из сборщиков проекта - Работа с менеджером пакетов - Умение использовать плагины для редактора	- Умение пользоваться одним из сборщиков на продвинутом уровне, настроить задачи, знать принцип работы - Использование бойлерплейтов для быстрого развертывания проекта	- Умение пользоваться инструментами разработчика для выбранного фреймворка



# Матрица компетенций: PM

D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Компетенция	Микрокомпетенция	Вес	Балл	Сумма	Разбалловка					
Общий менеджмент	Структура компании	0,5	0	0	Каждому пункту проставьте оценки от 0 до 5, где:					
	Root Cause анализ	0,4	0	0	5 — знаю и регулярно применяю, могу научить кого-то					
Управление кадровым ресурсом	Должностные обязанности	0,1	0	0	4 — знаю, но не могу сказать, что регулярно применяю					
	Должностные обязанности ПМа		1	0	3 — изучил теорию					
	Должностные обязанности аккаунт-аналитика		0	0	2 — слышал теорию, но не знаю, зачем мне это на практике или как применить					
	Должностные обязанности аналитика		1	0	1 — слышал какие-то обрывки разговоров с таким термином					
	Должностные обязанности дизайнера		1	0	0 — впервые слышу об этом					
	Должностные обязанности разработчика		1	0						
	Должностные обязанности QA-специалиста		0	0	Для плана развития:					
	Делегирование	0,1	2	0,2	5 - изучил все материалы к назначенному сроку, написал конспекты/ММ, обсудил на					
	Анализ ABC		2	0	4 -					
	Принцип Эйзенхауэра		2	0	3 - изредка посещались занятия, или приходил на занятия без конспектов/ММ					
Старт нового проекта	Эскалация	0,4	0	0	2 - сданы не все конспекты, ММ					
	Алгоритм действий при запуске нового проекта	0,4	1	0,4	1 - самостоятельное ознакомление с ресурсами базы знаний без проверки знаний					
				0,6	0 - не участвует в плане развития					
Управление проектами	Методологии управления проектами	0,1			Вес связать с уровнем грейда:					Вес = сложность компетенции
	Waterfall	0,1			0-0,1	стажер	обязательно должен знать каждый желез			
	Agile	0,1			0,2-0,4	junior	должны знать, это основы			
	SCRUM				0,5-0,7	middle	должен знать уже более опытный менед			
	XP				0,8-1	senior	знают только самые умные менеджеры			
	ITIL				Чем больше вес, тем сложнее компетенция					
	Теория ограничений Голдратта									
	Метрики работы ПМа									
	Сбор и анализ входящей от заказчика информации	0,1								
	Постановка задач	0,1								

# Матрица компетенций: Content

компетенция	0	1	2	3
подготовка контента	Не имеет опыта подготовки контента.	Может подготовить контент по заранее подготовленному контент-плану с примерами.	Знает основные типы контента, может составить типовой контент-план. Умеет адаптировать контент под разные площадки.	Умеет разрабатывать контент-стратегию, формулировать редполитику, есть успешные кейсы. Может сформулировать задачи команде.
стратегия	Не имеет опыта разработки контент-стратегий.	Может описать целевую аудиторию, провести конкурентный анализ, собрать поисковые запросы и чужой контент по теме по заранее подготовленному чек-листу.	Может сформулировать цели и задачи продвижения. Может исследовать ЦА, ее интересы и поведенческую модель. Подобрать площадки с максимальной концентрацией ЦА, подобрать инструменты реализации задач.	Может разработать полноценную контент-стратегию, включающую описание ЦА, цели и задачи, УТП и экспертность, описание пути клиента, форматы контента и каналы дистрибуции, отслеживать KPI и при необходимости корректировать стратегию. Может интегрировать разработку контента в общую маркетинговую стратегию компании. Имеет успешные кейсы.
работа с информацией	Не понимает, какая информация требуется для контента и как ее найти.	Передает информацию без обработки или с минимальной обработкой – копирует, пересказ, простой рерайт из 1-2 источников.	Навыки самостоятельного поиска и анализа информации для решения задачи: - понимает, какая информация требуется - представляет, как ее найти, хотя бы в общих чертах - в процессе работы видит, какой информации не хватает, и самостоятельно восполняет пробелы - умеет структурировать информацию - разделяет главное и второстепенное - факт-чекинг: отличает надежные источники от ненадежных	Изучает большие объемы информации в разных источниках, выбирает нужные данные и систематизирует. Знает специфику отраслей, о которых пишет, может применить эти знания при подготовке текстов и взаимодействии с экспертами. Пример: недвижимость – виды и особенности технологий и материалов, преимущества объектов для покупателей, критерии выбора, состояние рынка.
грамотность	Пишет неграмотно – орфографические, речевые, грамматические ошибки.	Не допускает грубых ошибок уровня 0, пользуется встроенными и внешними сервисами типа gramota.ru для проверки правописания.	Видит и исключает логические и фактические ошибки, повторы, косноязычные обороты.	Может оценить общее восприятие текста, выполнить корректуру чужого текста.
перевод устной речи в письменную	Не умеет переводить устную речь в письменную.	Передаёт устную речь дословно или с минимальной обработкой - «как сказали, так и написал».	Понимает отличия между устной и письменной речью и владеет базовыми навыками обработки устной речи: менять строение предложений, облекать в более литературную форму, структурировать информацию.	Умеет адаптировать для публикации речь любого спикера – от красноречивого до косноязычного. Может переписать ее другими словами, сохранив общий смысл, при необходимости развить мысль спикера.
виды и форматы контента* (перечислены ниже)	Слабо понимает разницу между видами и форматами.	Может готовить 2-5 видов контента, не требующих сложной обработки информации.	Может готовить контент разных видов и форматов – более 7-8 видов, от простых до сложных.	Широкий контентный диапазон, может осваивать новые жанры и форматы.
стилистика	Слабо представляет, в чем заключается стиль.	Знает, что такое стиль, но не всегда может придерживаться единого стиля или осваивает только 1-2 стиля.	Знает и учитывает различие между стилями при подготовке контента. Может выполнять стилистическую правку чужих текстов и адаптацию под нужный формат.	Есть свой авторский стиль: единая подача информации, лексика, строение фраз. Может выполнять стилистическую правку чужих текстов и адаптацию под нужный формат.
структура	Не умеет выстраивать структуру текста.	Умеет выстраивать типовую структуру из нескольких блоков: SEO-текст, пресс-релиз, КП.	Умеет структурировать более сложные и длинные тексты: деление на блоки, логика изложения, элементы управления вниманием.	Умеет структурировать спецпроекты: лонгриды, электронные книги.
принятие решений	Не может работать без постановки задачи	Может разбивать большую задачу на более мелкие подзадачи для ее выполнения, требуется контроль постановщика.	Может самостоятельно инициировать процесс и создать задачи для других исполнителей. Полностью несет ответственность за проект.	Может принимать решения на уровне команды, несет ответственность за направление.
обучаемость и прогресс	Трудно обучаем или просто не может писать	Освоил минимальный набор компетенций и может расти дальше. Средняя продолжительность этой фазы без доп. обучения - 1-2 года	Повысил компетенции, осваивает более сложный функционал, может решать нестандартные задачи, когда готового решения нет. Может остаться на этом уровне, а может иметь мотивацию к дальнейшему росту	Самостоятельно обучается, ищет материал, может осваивать новые направления, смежные области

# Матрицы компетенций: проблемы

- Каждый суслик в поле агроном
- Матрицы построены от теории
- Матрицы направлений пересекаются
- Но единой модели матриц не возникло
- В реальности это не плоская таблица

[Программа обучения сотрудников и соискателей компании Пиком 2018 г.](#)

[Оглавление](#)

[Введение](#)

[Архитектура приложений](#)

[Паттерны](#)

[Парадигмы](#)

[Принципы программирования](#)

[Архитектурные паттерны](#)

[Алгоритмы](#)

[Программные элементы](#)

[Язык программирования PHP](#)

[Прикладные инструменты](#)

[Фреймворки](#)

[GIT](#)

[Тестирование](#)

# Выйти из матрицы

- Карта компетенций — не таблица, а граф
- Между узлами графа направленные связи, отражающие зависимость и вложенность компетенций
- Карта компетенций описывает всю предметную область
- Карта требований — вершинно-взвешенный подграф карты компетенций, созданный под конкретную задачу
- Для каждого человека строится его текущая карта знаний

# Способ применения

- Карты строятся от процессов и задач (плюс инструменты)
- При построении важно выявить неявные знания
- Узлы карты привязываются к элементам базы знаний (точнее, их частям)
- ИПР строится при наложении карты знаний на карту требований

# Варианты применения

- Нуль-аттестация на собеседовании
- Онбординг в компанию/команду/проект
- Выбор исполнителя на проект/задачу
- Развитие сотрудников
- Устранение bus-factor для критичных знаний
- Аттестация на грейды/шильдики (если есть)

## 2.2.3. Техлиды провели аттестации





# Форматы аттестации

- Опрос по матрице компетенций
- Устное собеседование
- Защита учебного или рабочего проекта
- Тестирование
- Оценка 360 внутри гильдии
- Performance Review
- Выступление на мероприятии

# После аттестаций

- Общий план развития (ОПР)
- Индивидуальный план развития (ИПР)

# Мы отказались от грейдов

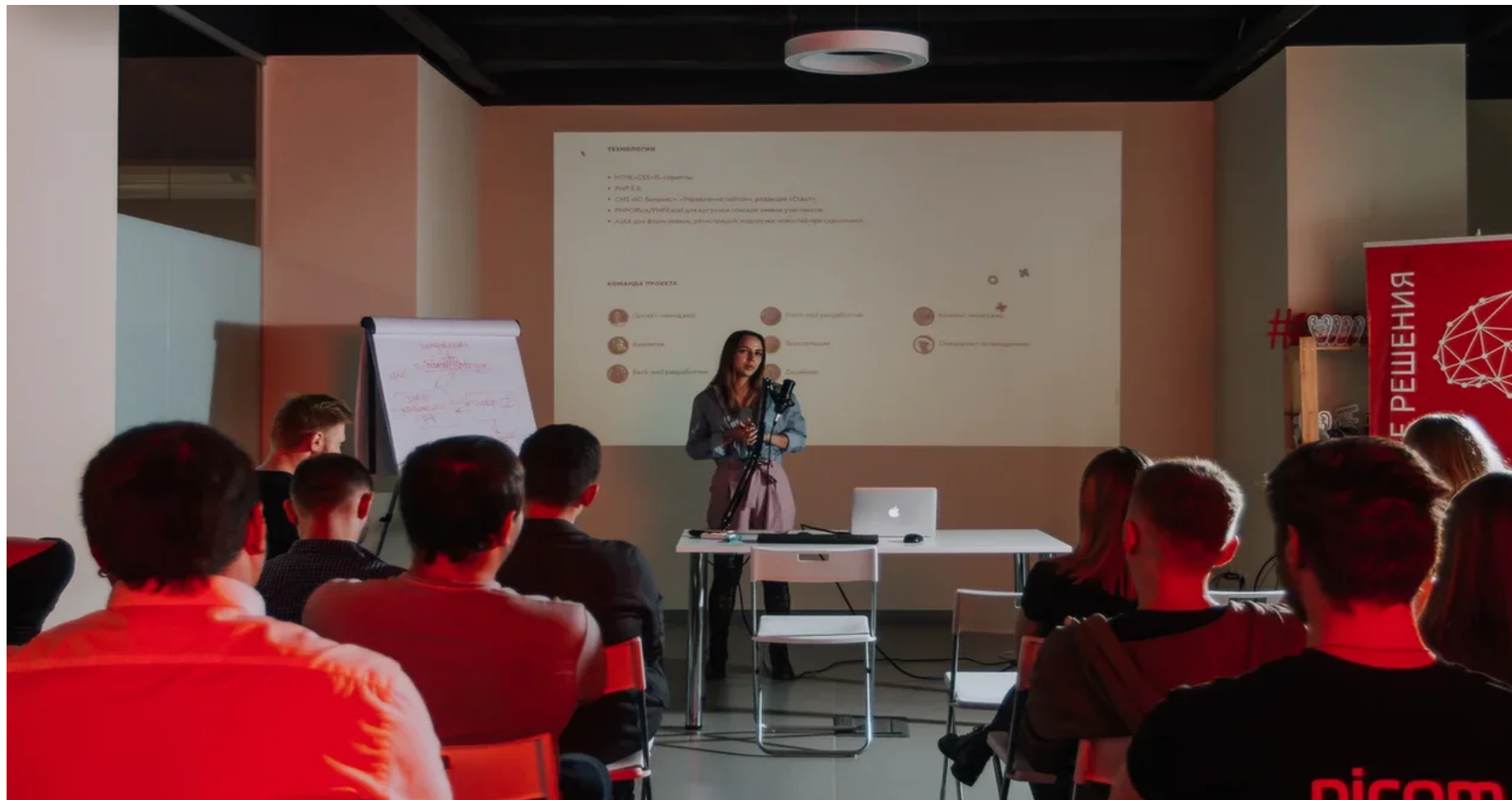
- Слишком большой стек технологий
- Неравномерное распределение знаний
- Есть штучные специалисты
- Грейд не связан с эффективностью
- Грейд не равно категория
- Условность грейда на рынке рождает перекося в зарплатных ожиданиях

# Ограничения системы развития

- Эффективность зависит от внутренней мотивации техлида и экспертов
- Не работает со специалистами уровня выше middle
- Модные технологии  $\neq$  востребованные рынком
- Модные технологии  $\neq$  востребованные компанией
- Знаю и умею  $\neq$  применяю на практике
- ИПР даёт больше для резюме, чем для компании
- Ресурсные ограничения
- Обучение нельзя отдавать на откуп HR

## 2.3. Обмен знаниями

и создание коммьюнити



# Инструменты обмена знаниями

- Старое доброе наставничество и code review
- Курсы и сертификации
- Постпроектная рефлексия
- Внутренние митапы
- Мастерсинк
- Совместное изучение материалов
- Преподавание и выступления на мероприятиях



# Совместное изучение материала

- Все читают одну главу книги и делают mindmap
- На встрече по очереди пересказывают содержание главы
- Обсуждение практического применения материала

## 2.3.2. Внутренние мероприятия

# UIC club

- Профессиональные и непрофессиональные темы
- Регулярность проведения
- Разнообразие форматов
- Взаимоопыление команд и гильдий



**UIC club**

📅 9 ноября ⌚ 17:00

📍 Офис компании «Пиком»/  
Прямая трансляция в Zoom

## Как лгать с помощью статистики

Спикер:  
**Дмитрий Стяжкин**  
Ведущий аналитик




**UIC club**

📅 5 октября ⌚ 17:00

📍 Прямая трансляция в Zoom

## Docker и с чем его едят

Спикер:  
**Дмитрий Лаер**  
Ведущий программист




**UIC club**

📅 28 сентября ⌚ 17:00

📍 Офис компании «Пиком»/  
Прямая трансляция в Zoom

## Практики работы с Git (в Битрикс и не только).

Спикер:  
**Роман Морозов**  
Ведущий программист



**UIC club**

📅 19 октября ⌚ 17:00

📍 Офис компании «Пиком»/  
Прямая трансляция в Zoom

## Все, что вы хотели знать про SEO, но боялись спросить

Спикер:  
**Александр Бускин**  
Техлид SEO-специалистов

**picom**

6.08.2020 в 16:00

## Языки программирования и фреймворки.

Тенденции 2020 года  
израильского и  
американского рынков  
стартапов.

**Дмитрий Бас**

Full Stack dev & JS expert, Drivenets



Открытый лекторий

## 2.3.3. Среда для неформального общения







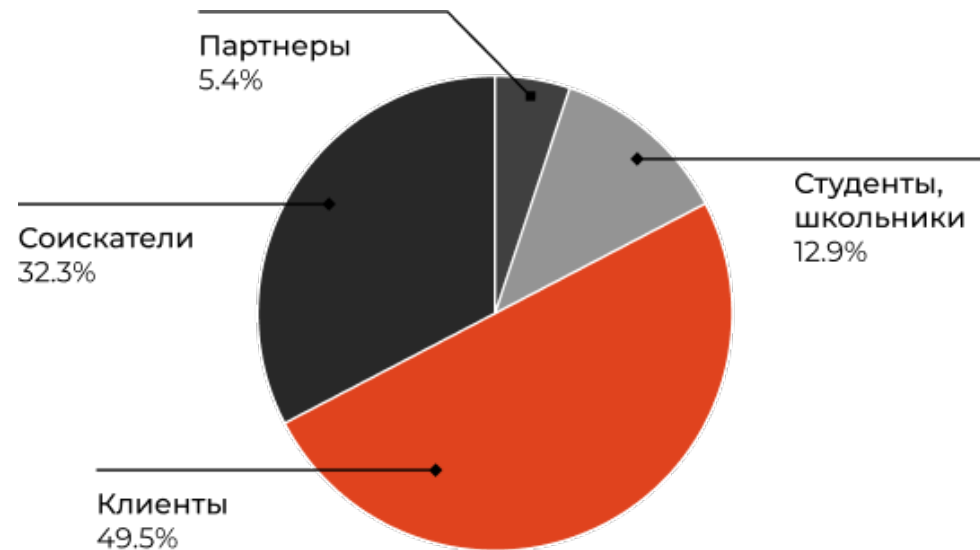


## 2.4. Генерация контента

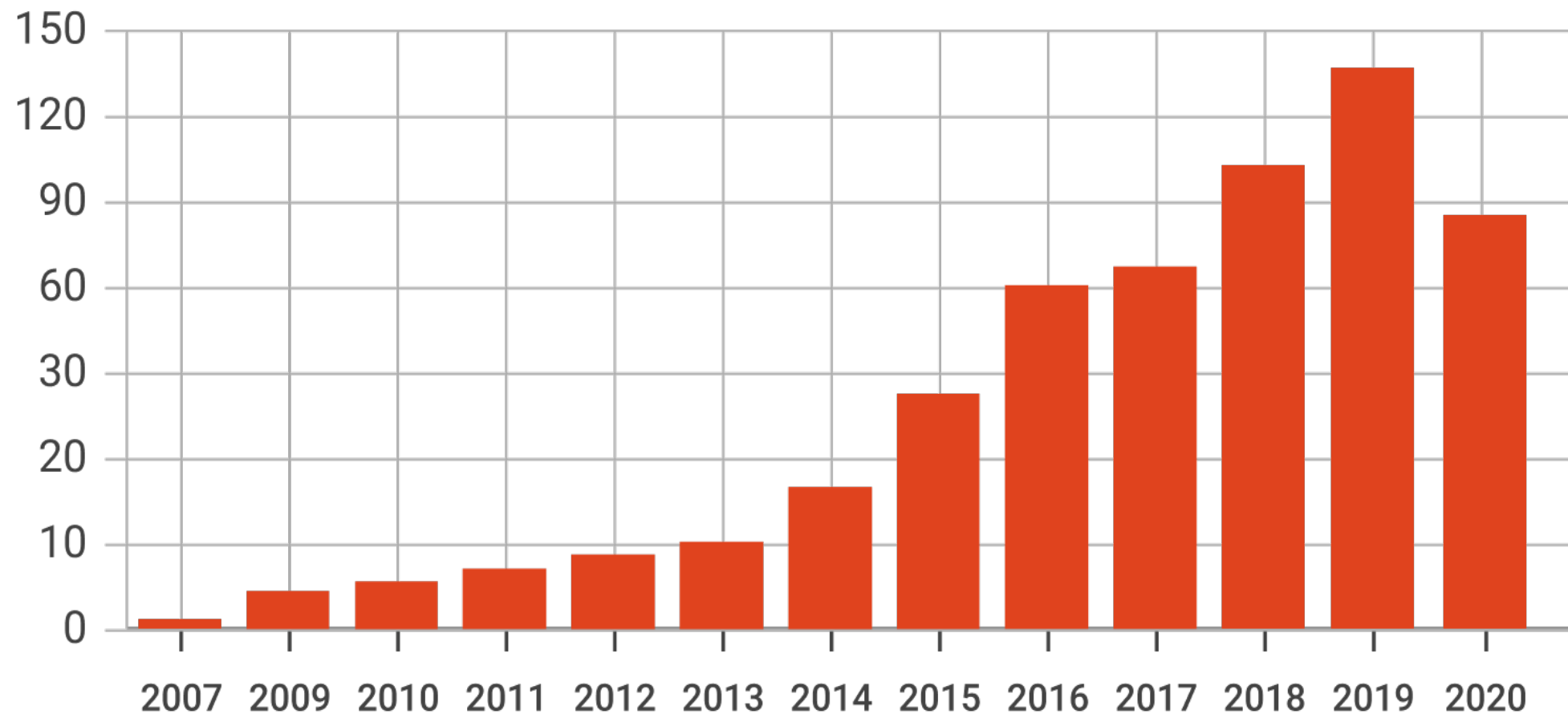
а также контент-маркетинг и мероприятия

# Цифры

- **15** лет
- **18 000** участников
- **530** мероприятий
- **17** клиентских конференций
- **5** технологических конференций
- **2** конференции для школьников



# Количество мероприятий



# Удмуртская Интернет Конференция UIC



ЛЕТНЯЯ  
КУХНЯ

# Выбери карьеру на летней кухне



	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
Июль	<b>1 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Стратегия интернет-маркетинга <div>15:00-15.55</div> Анализ трафика	<b>2 июля</b> <div>14:00-14.55</div> HTML <div>15:00-15.55</div> Основы CSS	<b>3 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Введение в аналитику <div>15:00-15.55</div> Сбор требований	<b>4 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Построение сеток <div>15:00-15.55</div> JavaScript	<b>5 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Основы веб-дизайна <div>15:00-15.55</div> Управление проектами
	<b>8 июля</b> <div>14:00-14.55</div> SEO: основы профессии <div>15:00-15.55</div> SEO: работа с сайтом	<b>9 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Введение в программирование <div>15:00-15.55</div> Основы и принципы программирования	<b>10 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Основы типографики в веб-дизайне <div>15:00-15.55</div> Иконки в веб-дизайне	<b>11 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Введение в PHP <div>15:00-15.55</div> Фреймворки PHP	<b>12 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Аудит веб-продукта Я.Метрика <div>15:00-15.55</div> Управление проектами
	<b>15 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Контекстная и медийная реклама <div>15:00-15.55</div> Таргетированная реклама в социальных сетях	<b>16 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Среда разработки <div>15:00-15.55</div> Инструменты разработки	<b>17 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Mind map <div>15:00-15.55</div> Стратегия интернет-продвижения	<b>18 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Проектирование БД <div>15:00-15.55</div> Совместное использование PHP, JS, AJAX, JSON	<b>19 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Правильный выбор изображений для сайта <div>15:00-15.55</div> Управление проектами
	<b>22 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Копирайтинг <div>15:00-15.55</div> SMM Вконтакте	<b>23 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Юзабилити: основы <div>15:00-15.55</div> Адаптация дизайна под мобильное устройство	<b>24 июля</b> <div>14:00-14.55</div> Документация: прототип + техническое задание <div>15:00-15.55</div> Консультация для аналитиков	<b>25 июля</b> <div>14:00-14.55</div> 3D в веб-дизайне <div>15:00-15.55</div> Как презентовать проект красиво	<b>26 июля</b> <div>14:00-14.55</div> SMM Instagram <div>15:00-15.55</div> Управление проектами

★ Интернет-маркетинг

★ Веб-дизайн

★ Разработка

★ Менеджмент

★ Аналитика

# Летняя кухня: воронка

- **> 300** заявок
- **120** тестовых заданий
- **40** участников стажировки
- **1-2** трудоустроенных стажёра

# S UX MEETUP SPEAKERS UX MEETU

**27 апреля**

**18:00**  
(МСК)



**Мария Стех,**

ведущий дизайнер «Пиком»

«5 эвристик в UX-дизайне. Как психология помогает делать пользователей счастливее, а конверсии выше»



**Антон Калинин,  
Анастасия Гуляева,**

продуктовые дизайнеры в корпоративном направлении «Альфа-Банка»

«12 способов, как сделать работу в банке нескучной»



**Федор Шихирин,**

старший продуктовый дизайнер  
«Газпромбанк Инвестиции»

«Из сервисной разработки в продуктовую: разница в подходах к дизайну»





18 Сентября

ОФЛАЙН + ОНЛАЙН



# Та самая умная вечеринка |

Бэкенд  
Фронтенд  
Дизайн  
Цифровой маркетинг  
Управление и аналитика  
Информационная безопасность

# Цикл подготовки докладчика

- UIC club
- ВУЗ/Летняя кухня
- Митапы
- UIC dev
- Внешние конференции

# Цикл подготовки публикации

- Составляется список возможных публикаций
- Копирайтер берёт интервью
- Обрабатывает информацию и согласовывает
- Дизайнер оформляет материал
- PR размещает в соответствии с планом

# Переиспользование

- Выступление может превратиться в статью
- Записи лекций Летней кухни выложены на UIC-online
- UIC-online используется в том числе как курс молодого бойца

## 3. Выводы

# Выводы

- Управление знаниями — сквозная бизнес-функция
- Это не функция HR, но HR может помочь
- Можно внедрять отдельные практики
- В системе они работают лучше
- Полномасштабная система — это долго и дорого
- Поэтому надо соразмерять с масштабом и бизнес-задачами

Почта:

kogan@picom.ru

Мессенджеры:

@GNKogan

Социалочки:

/GNKogan

Оценить доклад



**Saint  
TeamLead**  
Conf 2022

НТИКО